

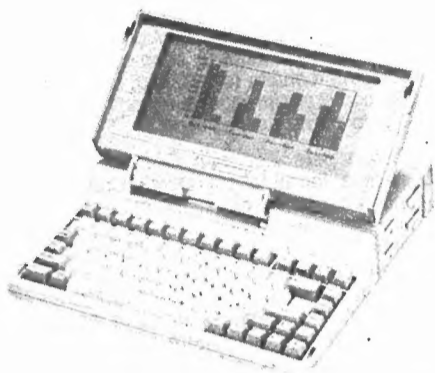
Novas dos Descobrimentos

TOSHIBA

O PODER DOS PORTÁTEIS



T 1000 Processador 80c88, 4.77 MHz
512 Kb RAM, 1 Floppy 3,5" 720 kb
Display LCD Supertwist, Peso 2.9 kg.



T 1100 PLUS Processador 80C86, 7,16 MHz
640 Kb RAM, 2 Floppys 3,5" 720 kb
Display LCD Supertwist, Peso 4.5 kg.



T 1200 Processador 80C86, 9.54 MHz
1Mb RAM, 1 Floppy 3,5" 720 kb, 1 Disco
Fixo 20 Mb, Display LCD Supertwist, Peso 5.5 kg.



T 3200 Processador 80286, 12MHz, 1 Mb RAM
1 Disco Fixo 40 Mb, 1 Floppy 3,5", 720 Kb
Adaptador Gráfico EGA, CGA, Hercules
2 Slots de Expansão, Display Plasma, Peso 8.5 kg



T 3100 Processador 80286, 8 MHz, 640 kb RAM
1 Disco Fixo 20 Mb, 1 Floppy 3,5" 720 kb
Display Plasma de Alta Resolução, Peso 6.8 kg.



T 5100 Processador 80386, 16 MHz, 2 Mb RAM
1 Disco Fixo 40 Mb, 1 Floppy 3,5", 720/1,44 Mb
Adaptador Gráfico EGA, GGA, Display Plasma,
Peso 6.8 kg.

DATOS

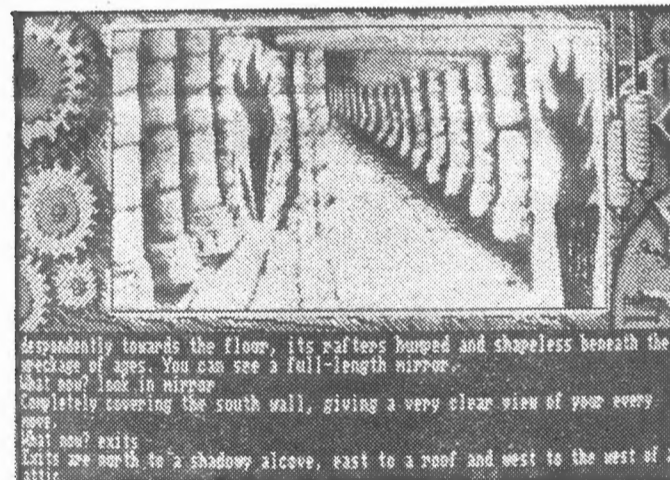
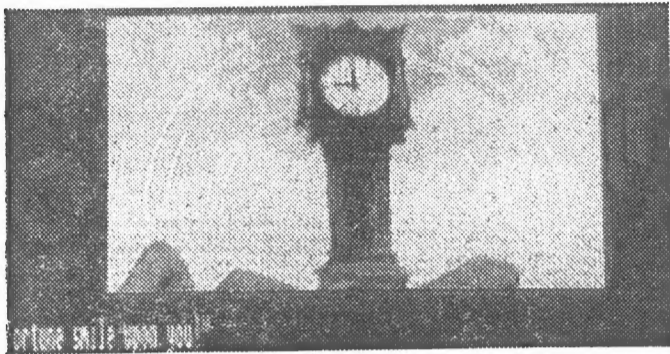
Estrada da Luz, 218 - 1600 LISBOA - PORTUGAL
Telefs. 714 51 77 - 714 42 22 - 714 54 48 - Telex 14198 DATOS-P

Agentes Autorizados: Sotemaque — Porto — Tel. 57 47 16; J. A. M. — Lisboa — Tel. 67 34 13; Copisado — Setúbal — Tel. 36 113; Copipaper — Santarém — Tel. 26 135; Microponto — Castelo Branco — Tel. 25 252; S. P. A. — Lisboa — Tel. 76 27 86; T.B.F. — Leiria — Tel. 34 055; Cevatec, LDA. — Faro — Tel. 20 803; Soreae — Bragança — Tel. 24 165; I. S. C., LDA. — Estoril — Tel. 267 26 86; Sismacro — Lisboa — Tel. 56 37 67.

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

16 bits

OS SENHORES DO TEMPO NOS ST



Os três jogos de aventuras da série «Time & Magik», agora transpostos para os Atari ST e Commodore Amiga, e muito melhorados, têm excelentes gráficos e foram reunidos numa só disquete

QUEM quiser conhecer as diferenças entre os jogos de 16 bits e os de 8 bits tem um oportunidade na série «Time and Magik», constituída pelos jogos de aventura «The Lords of Time», «Red Moon» e «The Price of Magik». A transposição para os ST e Amiga teve, muito adequadamente, algo de mágico. O fraseado é muito mais completo e os gráficos incluem imagens digitalizadas, fabulosas. Na versão de 8 bits, as três histórias não tinham ligação entre si. Agora têm-na. O jogador procura encontrar o Guardião do Tempo, um dos dez Senhores do Tempo. O objectivo é o de levar o tempo a correr normalmente, o que por sua vez embranquecerá a Lua Vermelha e fará desaparecer toda a mágica do mundo. Mas os companheiros do Guardião criam zonas de tempo para o confundir, e o próprio Guardião, na sua máquina do tempo, procura confundir-lo ainda mais. No segundo jogo, a Lua deixou de ser vermelha, mas a mágica não desapareceu inteiramente do mundo — três dos Senhores foram mortos e as suas torres destruídas, mas os outros seis tomaram forma humana e tentam avermelhar de novo a Lua. Para isso constroem uma lua artificial, sob a forma de um cristal, e conseguem fazer renascer a magia na cidade de Baskalos, enquanto o resto do mundo se torna em máquinas. Mas um dos Senhores, ansioso de poder, tenta roubar o cristal, mas quem efectivamente o agarra é outro. Daí em diante, há que procurar o Cristal da Lua Vermelha, e assim se entra no terceiro jogo «O Preço da Magia». No fim, há que tirar o cristal das mãos de um louco que habita numa velha casa. A entrada só é possível pelo telhado, mas ela é protegida por uma área de escuridão. Para a ultrapassar, é necessário descer ao jardim e procurar uma planta, a qual, uma vez esfregada nos olhos, dá ao jogador a possibilidade de ver nas trevas. Complicado, não é? Mas quanto mais complicados são os jogos de aventuras, mais interessantes são e, como se disse, tanto o texto como os gráficos são magníficos. Os três jogos, inicialmente produzidos pela Level 9, são agora comercializados pela Mandarin numa só disquete, o que os torna tão acessíveis como a primitiva edição em cassetes.

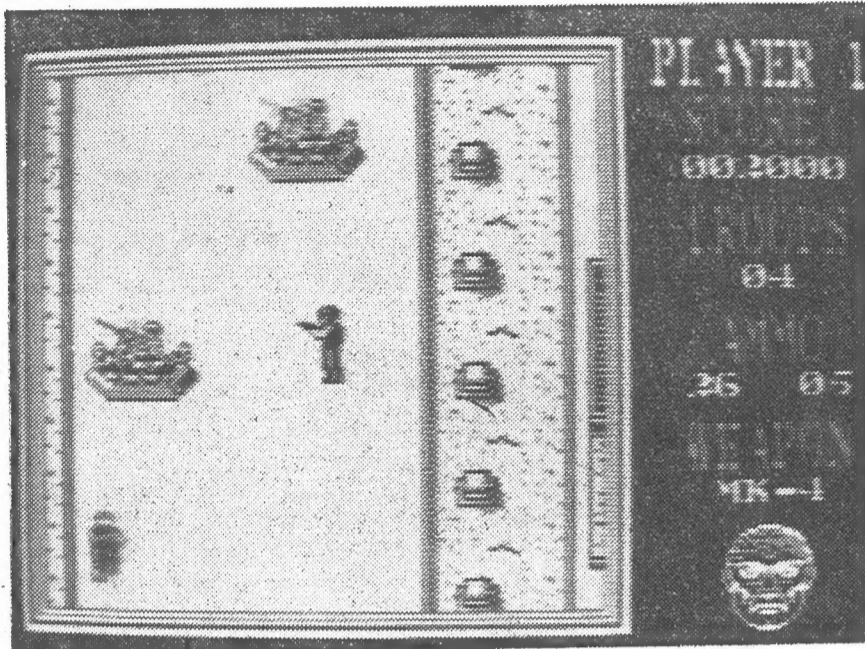
LUTA DE MERCENÁRIO É CASO PERDIDO

TÍTULO: «Frontline»
MÁQUINA: Spectrum

UM mercenário altamente especializado entrou numa zona de máxima segurança, disposto a apoderar-se de documentos supersecretos sobre um míssil. Se já sabe quem é o mercenário (olá, tudo bem) temos metade do caminho andado. Mas como ele há gente que ainda olha em redor não sabendo se é deles que se está a falar, garanta-se aqui que é mesmo isso que sucede. Isto é, quem chegou até aqui já sabe que é ou vai ser o mercenário (o tal). Isto, claro, se decidir comprar um jogo que anda por aí e dá pelo nome de *Frontline*.

Editado pela Zeppelin Games, a tal companhia formada por Derek Brewster (o crítico de jogos de aventura da Cras que largou — infelizmente — o lugar para se dedicar à edição de jogos), *Frontline* é mais um jogo de última fila que não merece muito mais do que algumas linhas. Ei-las, portanto, referindo aspectos gerais de um jogo que se espera poucos venham a colocar na prateleira lá de casa.

O campo do inimigo está cheio de soldados que tentarão impedir o nosso mercenário de avançar. E há também tanques, jipes, motos e balzios em profusão, estes últimos voando desde as trincheiras abertas no terreno e os «bunkers» que alguém se lembrou de criar



com a memória que sobrava no micro depois de feito o jogo.

O armamento inicial do nosso soldado compõe-se de granadas, minas e balas. Tudo coisas que é possível manter a um nível aceitável desde que descobertos os reabastecimentos espalhados no terreno. No fim de cada nível há que encontrar

o passe que dá acesso ao seguinte. Isto, claro, se alguém desejar experimentar *Frontline*. É que não vale mesmo a pena.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 5
Dificuldade (1-10): ???
Conselho: Evitar a todo o custo

Espaço de aventura

POR esta altura já alguns dos aventureiros que jogaram a primeira parte de D. Quixote devem (se ainda não sabem) estar interessados em saber mais sobre este personagem. Isto, claro, para além do vulgar Don Quixote e Sancho Pança que todos usam(os), tantas vezes sem que a obra por detrás do dito popular seja conhecida. De facto D. Quixote é o personagem de um dos mais famosos (se não o mais famoso) romances espanhóis do século XVI. O seu autor: Miguel Cervantes. Quem ainda não teve tempo para ler o livro, pode, agora que está a meio do jogo e as férias estão a correr (espera-se...) aproveitar para procurar a biblioteca local (algumas são óptimos locais de repouso agora no Verão, tão frescas e silenciosas) e espreitar a história deste cavaleiro em luta contra moinhos de vento.

Mas aqui vamos ficar com a segunda parte do nosso D. Quixote. Com a chave na mão — «El Ingenioso Hidalgo» — é fácil chegar ao primeiro quadro do lado dois da cassete. E espreitem o que o monge vai deixar cair logo de seguida. É uma pista que não aparece nas soluções do Afonso Serralha mas que vos explicará o que vão fazer lá mais para diante.

Para vos ser mais fácil chegar ao fim o porque esta secção do jogo está cheia de inesperadas surpresas para quem se esquecer de comer, a realização de «save» sucessivos será conveniente. Posto isto, vamos às «dicas», ao mapa e às fotos obtidas pelos aventureiros que «A Capital» enviou em missão de exploração.

- D. QUIXOTE — Segunda parte
- Este
 - Dormir
 - Sur
 - Mover árbol

- Coger bellotas
- Este
- Sur
- Oeste
- Examinar suelo
- Coger romero

- Este
- Sur
- Este
- Dejar espada
- Este
- Subir

- Coger ramita
- Bajar
- Norte
- Norte
- Norte
- Oeste

POR: AFONSO SERRALHA © 1988

CHAVE DE ACESSO: "EL INGENIOSO HIDALGO"

Lejenda

1- BOLLAS
2- ROMEIRO
3- RAMA
4- MOINHO / PÃO e SAL
5- PÁ
6- BACTA
7- CHAVE
8- AZEITE
9- BALDE

C- Cantar } A6
 } F5
 } G1

D. Quixote Map

1 2 3 4 5 6 7

A
B
C
D
E
F
G

9
1
2
3
7
6

INICIO

PARTE II

Afonso Serralha

CORRIDA CONTRA O TEMPO ACENDE FACHO OLÍMPICO



TÍTULO: «Race Against Time»
MÁQUINA: Spectrum

no que toca a caridade. Mas isso é outra história...

Quando ao jogo, aquilo que verdadeiramente nos interessa aqui — e que ninguém venha subentender algo na afirmação — é uma refrescante lufada de ar fresco no panorama dos últimos lançamentos da CodeMasters, todos — ou quase — virados para a «simulação» de algo. Muito má, por sinal, mas é a verdade...

Assim, após *Jet Bike Simulator*, «biabla», «simulador», «tlatia» simulador e quejandos, os manos decidiram mudar a estrutura do código máquina, escrever outras rotinas e criar um jogo que até agarra.

Surpreendentemente para alguns, o «joystick» pode ser deixado de lado neste *Race Against the Time* — parece-me que ainda não vos dissera como se chama o jogo. Usar a cabeça, resolver alguns «puzzles», saber o que fazer com quê e onde é tudo o que o jogador tem de descobrir nesta corrida contra o tempo.

Vestindo a pele de Ohmar Khalifa o jogador tem de viajar por cinco continentes acendendo tochas olímpicas e hasteando bandeiras «Change

the World». Do Pão de Açúcar, no Brasil, ao monumento aos grandes americanos, no Monte Rushmore, do Kremlin até à Ópera de Sídnia (belo edifício aquele), muito — e ainda mais — Ohmar tem de palmilhar antes que o tempo se esgote.

Como é pouco provável que mesmo um corredor como este eudanês consiga saltar sobre os oceanos, os aeroportos de cada um dos continentes estão em estado de alerta aguardando o homem da tocha, que pode surgir a qualquer momento.

E vai mesmo surgir, para uma viagem até outro quebra-cabeças, isto, claro, se Ohmar conseguir resolver as dificuldades criadas pelos programadores. Pontes pouco resistentes mesmo a um par de ténis, tijolos que teimam em cair quando algo lhes passa por baixo, lagos que apagam a tocha transportada pelo nosso corredor são al-

guns dos obstáculos. Mas há mais. Basta procurar...

Claro que há maneiras de resolver todos estes problemas, mas há que «queimar pestanas» tentando encontrar o objecto certo para a situação errada. Se percebem o que quero dizer...

Como dica deixe-se aqui que a fonte pode ser fechada com a chave inglesa. Fácil. Só que a fonte está em Roma e a chave na Ásia e inacessível, e não ser que... Cala-te boca...

Pronto estamos conversados. E como o tempo é escasso em *Race Against Time* (recolham os relógios de areia — as clepsidras — que encontrarem) ficamos mesmo por aqui.

Género: Estratégia
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A comprar

É já em Setembro que a grande corrida contra o tempo vai suceder. São dez quilómetros de percurso corridos, simultaneamente, ao redor do mundo, numa campanha de solidariedade bem ao estilo dos «Aid» ultimamente realizados. E tal como sucedeu no Sport Aid de 1986, o atleta sudanês Ohmar Khalifa vai «correr» desde um campo de refugiados em África até à sede das Nações Unidas, em Nova Iorque, carregando uma tocha simbólica.

É esta corrida que os gémeos Oliver, da CodeMasters, decidiram recriar no micro, num programa cuja receita de vendas vai direitinha — descontadas as despesas — para o auxílio aos desprotegidos — ainda — pululando nesta bola onde, afinal, devíamos era viver todos em paz e só fazer guerra nos computadores.

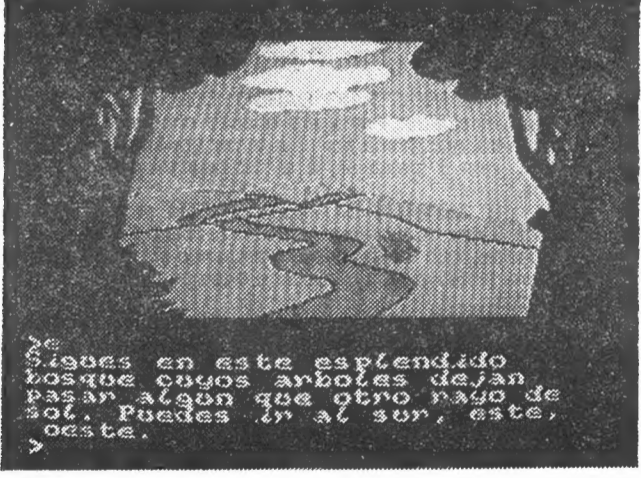
Como é bom de ver, os lucros da venda do jogo em Portugal não vão chegar a lado algum



al sur. Desde este lugar de la Mancha puedes observar hacia el este un típico molino. Un camino va de sur a norte.



monjes esta haciendo un alto en el camino. El camino va de oeste a sur. Ya has tropezado con una piedra, caes al suelo. Tu pierna recibe un buen golpe. Poco a poco te reincorporas.



ve. Sigues en este espléndido bosque cuyos arboles dejan pasar algún que otro rayo de sol. Puedes ir al sur, este, oeste.



Bonitos estos parajes de la Mancha. Ahora las ovejas te impiden el acceso hacia el oeste. El camino sigue hacia el este.

- Norte
- Cantar
- Oeste
- Dejar romero
- Dejar vino
- Dejar ramita
- Este
- Sur
- Este
- Sur
- Sur
- Sur
- Oeste
- Oeste
- Oeste
- Oeste
- Sur
- Oeste
- Norte
- Norte
- Entrar con cuidado en molino
- Coger pan
- Coger sal
- Oeste
- Norte
- Coger pala
- Sur
- Sur
- Este
- Sur
- Sur
- Sur
- Sur
- Coger bacía
- Poner bacía
- Norte
- Norte
- Este
- Este
- Este
- Sur
- Cantar
- Este
- Este
- Hacer cama
- Cojer llave
- Dejar bacía
- Oeste
- Oeste
- Norte
- Oeste
- Sur
- Este
- Este
- Este
- Este
- Este
- Norte
- Norte
- Norte
- Norte
- Oeste
- Cavar
- Dejar pala
- Coger caldero
- Dejar aceite en caldero
- Dejar sal en caldero
- Dejar vino en caldero
- Dejar romero en caldero
- Remover con ramita bálsamo
- Beber bálsamo
- Dejar caldero
- Este
- Sur
- Este
- Sur
- Sur
- Oeste
- Oeste
- Oeste
- Oeste
- Sur
- Sur
- Oeste
- Cantar

E assim termina a aventura deste nosso aventureiro: D. Quixote. Em casa pode utilizar e comer tudo o que recolheu.

«A Capital» oferece jogos

PRÉMIOS PARA DEZ

A oferta de jogos de microcomputador para Spectrum aos leitores que melhores colaborações trouxeram a esta secção de Videojogos e, especialmente, à rubrica Pokes e Dicas é uma iniciativa que continua de pé. Devagar é certo, mas pelo seguro. E assim que hoje podemos anunciar os nomes e moradas de mais dez leitores a quem «A Capital» já enviou a prometida lembrança. Desejamos que tudo corra pelo melhor, mas se houver problema, o melhor é alertarem-nos.

- Os novos dez premiados são os seguintes:
- José Manuel Lourenço Alves da Silva** — Rua Nina Marques Pereira, 10, 3.º-Esq. — 1500 Lisboa.
- José Manuel A. Brás** — Rua A, Lote 9-J, 1.º-Dt.º, Massamá — 2745 Queluz.
- Pedro Agostinho N. Fernandes** — Rua Salvador Allende, 35, r/c.-Esq. — 1885 Moscavide.
- André Galvão** — Av. Rainha D. Amélia, 24, 2.º-Esq. — 1600 Lisboa.
- Carlos Miguel Borges Figueiredo** — Rua 25 de Abril, Lote C, 1.º-Dt.º — 2625 Vialonga.
- Fernando José Bau** — Rua Bartolomeu Dias, 9, 1.º-F., Póvoa de Santo Adrião — 2675 Odivelas.
- Pedro Magalhães** — Rua Dr. Eugénio Viana de Lemos, 10, r/c.-Dt.º — 2330 Entroncamento.
- Daniel Paulo Antunes** — Bairro Conde Monte Real, Rua Eça de Queirós, 7, 2.º-Esq., Tires — 2775 Parede.
- Luís Gravina** — Longo da Vila — 2640 Mafra.
- Paulo Jorge Dias Brás** — Rua Carlos Testa, 10, 2.º-Esq. — 1000 Lisboa.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — SKATE CRAZY
- 2.º — MAD MAX
- 3.º — CHARLIE CHAPLIN
- 4.º — FOOTBALL MANAGER II
- 5.º — THE FLINTSTONES
- 6.º — PLATOON
- 7.º — HERCULES
- 8.º — MARUDER
- 9.º — STREET SPORTS — BASKETBALL
- 10.º — TARGET RENEGED

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

MESMO com o calor que se faz sentir, vocês não se cansam de escrever para o Poço da Cidade. Suspeito mesmo que alguns de entre vós escrevem algumas cartas quando dentro de água, na praia, para surpresa de quantos vos rodeiam. Mas aqui, na frescura do antigo bairro de Lisboa (frescura uma ova, mas soa bem!) é ainda nas cartas antigas que *Pokes & Dicas* se passeia. E vamos mas é começar, que é tempo de vos dar as últimas. E cuidado com o sol...

Match Day II no Algarve

É em Albufeira, por estes dias, que decorre um grande concurso de *Match Day II*, com prémios para os participantes. Quem passou a informação a «A Capital» foi *Nuno Miguel Rodrigues*, da Rua Ferreira de Castro, 54-1.º dt.º — 2775 Parede. E este leitor, que representa um grupo chamado *America Records* (!), quer trocar *pokes*, mapas, *dicas* e o resto. Quanto ao jogo de *Match Day*, espera-se que seja renhido...

Cerius e Renegade

De *Álvaro Miguel dos Santos*, que vive na Rua Ilha Terceira, 23-1.º D, Pontinha — 1675 Lisboa, informação para o velho *Renegade* e para o novo *Cerius*. Ei-la:

RENEGADE — Quando se está apenas com o «Boss», após termos eliminado todos os outros, devemos chegar bem perto dele e começar a pontapear até lhe extrairmos toda a energia mas sem que ele nos possa acertar. Quando ele já não tiver energia devemos dar dois ou três murros e novamente um pontapé e assim ele tombará abrindo-nos a passagem para o nível seguinte.

CERIUS — Tentem nunca passar de nível com pouca energia. Se forem bastante rápidos tentem recarregar-se após terem todo o código, será assim mais fácil continuarem no nível seguinte.

NOTA: Em relação às dicas para *Renegade*, funcionam pelo menos nos primeiros três níveis pois há alguns em que o «Boss» actua de maneira diferente.

Daley Thompson em Sines

O jogo *Daley Thompson's Supertest* ocupou algum tempo de *Pedro Alexandre*, que vive no Bairro Soeiro Pereira Gomes, 16 — 7520 Sines. E desejo de dividir e que aprendeu, o Pedro logo escreveu para «A Capital».

DALEY THOMPSON'S SUPERTEST — Tempo de load: 11.30 s (+ -); Teclas definíveis ou joystick; *Supertest* é um jogo com 12 modalidades desportivas, e se falharmos uma modalidade perdemos uma vida.

1 — **REMO**: Espere pelo tiro de partida. Utilize esq./dir. para ganhar velocidade; tem que chegar antes do tempo máximo, mas se vencer o computador, ganha um bônus extra de 1000 pontos. Tem apenas uma tentativa e o tempo máximo de qualificação é de 40 segundos.

2 — **PENALTIES**: Espere pelo apito do árbitro. Utilize esq./dir. para ganhar velocidade. Quando estiver perto da bola prima *fire*. A direcção da bola depende do ângulo que escolher. Temos 5 (cinco) tentativas. E a pontuação mínima para qualificar é de 2000 pontos.

3 — **SALTO DE SKI**: Espere pelo tiro de partida. Utilize esq./dir. para ganhar velocidade. Quando chegar ao fim da rampa prima *fire* e quando estiver quase a tocar no chão, prima *fire* novamente. Temos 3 tentativas, e a distância mínima é de 60 metros.

4 — **JOGO DA CORDA**: Primeiro escolhemos o adversário. Utilizando esq./dir. e *fire*. Para jogar prima esq./dir. para a força. Temos 3 «chances» para qualificação. Para qualificar é apenas necessário passar uma qualificação.

5 — **TRIPLO SALTO**: Utilize esq./dir. para ganhar velocidade. Prima *fire* quando estiver quase a pisar a linha de

PARA MAPA POR: PAULO CRISPIM SOBREPOR DICA

© COPYRIGHT/1988

NORTHSTAR

LEGENDA: # => MUDANÇA DE NÍVEL
E => ELEVADOR
O => APANHAR (QUESTRUILAS COMO BRASO E DEPOIS BASTA LHE TOCAR)
I => ESPERAR (QUE OS ROBÓS SE AFASTE, PARA PODERM SER DESTRUIDOS)
S => ROTAS POSSÍVEIS
• => SALTAR DUAS VEZES (PARA A APANHAR 'O')

LEVEL 2

NORTH STAR THE MAP

LEGENDA: + => CAPSULA DE OXIGENIO
O => CAPSULA DE PONTOS
X => CAPSULA QUE CONTEM OSTRELA

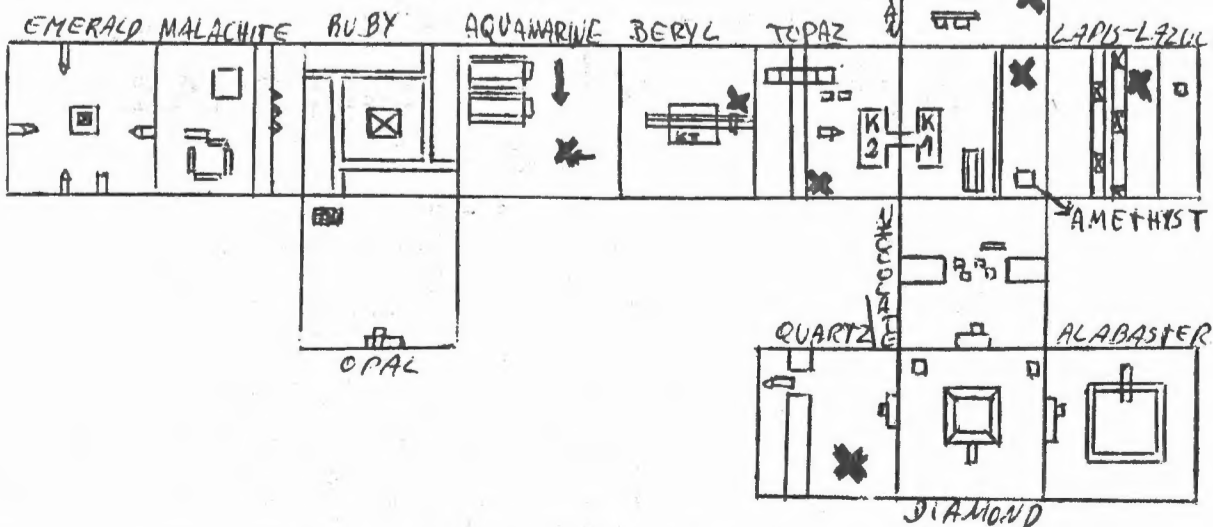
LEVEL 4

POUR PAULO CRISPIM © COPYRIGHT/1988

DRUID II

- ↑ - Lasers
- ⊞ - Interruptores
- K1, K2, K3 - Complexos
- * - Pontos de perfuração
- , ⊞ - Seladas

© ADAPTADO DA "SINCLAIR USER" POR NUNO BANDEIRA RUA JORNAL "O ALGARVE" 32 1.º ESQ. 8000 FARO



salto. Salte 3 vezes. Tente fazer um ângulo de salto, com perto de 45°. Tem 3 «chances» para qualificar. E a distância mínima é de 12,80 metros.

6 — **100 METROS SPRINT**: Espere pelo tiro de partida. Utilize esq./dir. para ganhar velocidade. Tem apenas uma tentativa para qualificar. O tempo mínimo é de 13 segundos.

7 — **LANÇAMENTO DO DARDO**: Utilize esq./dir. para ganhar velocidade. Prima *fire* quando chegar à linha de lançamento, mas prima *fire* para tentar um ângulo de perto de 45°. Tem 3 tentativas, e a distância mínima é de 50 metros.

8 — **110 METROS BARREIRAS**: Esta modalidade é idêntica à dos 100 metros «sprint». A única diferença são as barreiras, que se ultrapassam premindo *fire*. Temos apenas uma tentativa para qualificar e o tempo mínimo é de 15 segundos.

9 — **TIRO AO ALVO (pistola)**: Nesta modalidade utilizamos as teclas esq./dir. A tecla esquerda sobe, e a tecla direita move-se horizontalmente em direcção ao alvo em questão. Temos 3 tentativas, a pontuação mínima para qualificar é de 3000 pontos.

10 — **CICLISMO**: Espere pelo tiro de partida. Utilize esq./dir. para ganhar velocidade. Temos apenas uma tentativa e o tempo máximo é de 40 segundos.

11 — **MERGULHO**: Quando estiver pronto prima *fire*. Depois utilize esq./dir. para as cambalhotas. Quando estiver perto da água prima *fire*. Tem 3 tentativas e a pontuação mínima para qualificar é de 65 pontos.

12 — **SLALOM GIGANTE**: Espere pela luz verde. Utilize esq./dir. para aumentar a velocidade, depois prima *fire* para começar a controlar o esquiador. Temos 2 «chances» para qualificar, e o tempo máximo é de 60 minutos.

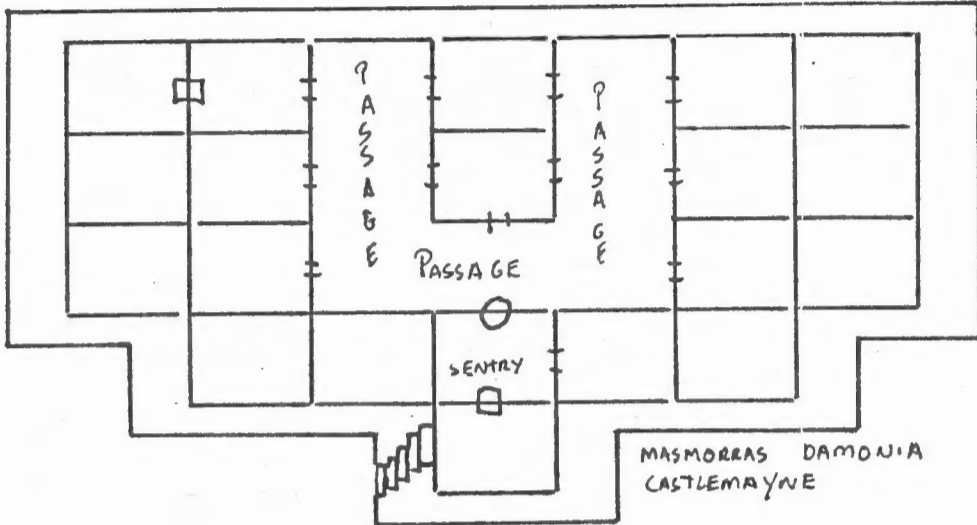
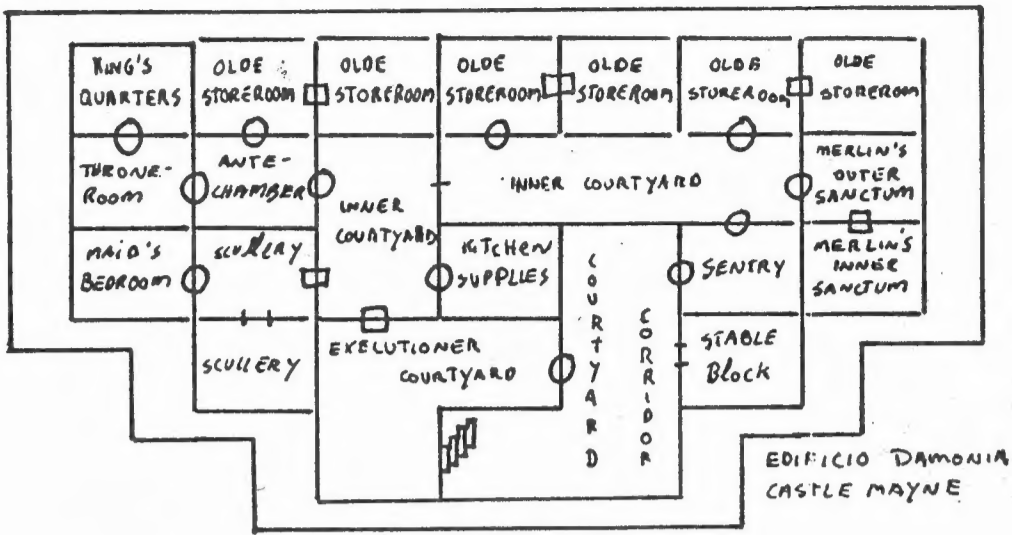
North Star e Druid II

Desde o Entroncamento, *Paulo Crispim*, que vive na Rua 25 de Abril, lt.G-1.º esq. (o código postal é o 2330 da terra dos fenómenos) enviou um mapa para o jogo *North Star*. Ou melhor, enviou dois mapas, que podem ser utilizados em conjunto, sobrepostos ou em separado. Um dá a paisagem, o outro explica como chegar mais depressa ao objectivo.

E do Paulo, também uns *pokes*. Agora o que este leitor deseja é que alguém o ajude com *Druid II*. Está completamente perdido e nem a Estrela do Norte lhe consegue valer. Então? Ainda não pegaram na caneta para começarem a explicar ao Paulo como é que se joga facilmente este jogo de magia?

- PROFANATION — POKE 49290, 255
- AUTOMANIA — POKE 46680, 251; POKE 46681, 201; RANDOMIZE USR 46677; POKE 64563, 183; RANDOMIZE USR 32923
- HERO — POKE 45659, 182; POKE 4918, 0

KNIGHTMARE



LEGENDA

- O - PORTA ABERTA
- - PORTA FECHADA
- ⊥ - PORTA TRANCADA
- - BECO SEM SAIDA
- ⬆ - ESCADAS



1988 SILVIO MENDES

Driller de novo

Um mapa de Driller (mesmo a tempo, agora que Dark Side está por aí) para os mais atrasados chegou ao Poço da Cidade enviado por Nuno Filipe Bandeira, que escreve desde a Rua Jornal «O Algarve», 52-1.º eq. — 8000 Faro. Este leitor enviou também mais algumas dicas que devem estar aqui por perto.

Entretanto o Nuno precisa de ajudas para Batman (recolhe o automóvel mas não sucede nada), Platoon e Dan Dare II (sobre este último já deves ter a vida facilitada com toda a informação aqui publicada) e quer agradecer ao Paulo Ferreira pela solução completa do Terramer, «que me tirou da embrulhada em que eu estava».

A fechar, acrescenta o Nuno que quer trocar informação diversa com outros leitores. Os interessados devem espreitar nas linhas acima. A morada do Nuno deve andar lá no alto. E vamos às «quentes e boas».

RASTAN — Se antes de saltar nos agacharmos, damos um salto muito maior. Quando aparecer *Rewind tape to level A*, podem introduzir qualquer dos níveis.

CYBERNOID — Se no quadro de escolher teclas escrevermos YXES obtemos vidas infinitas.

VENDER — Para passar o foguetão que aparece no 1.º nível (o grande) temos que fazer o seguinte: — apanhar a munição de dois tiros, que também dá para voar; — utilizá-la até ao écran em que ele aparece; — voltar ao écran imediatamente atrás; — pousar no caixote que está acima de água; — quando o míssil vier direito a nós, subir rapidamente e ir para a frente.

ARKANOID, REVENGE OF DOH — Se ao passarmos de nível formos pela direita, o nível é mais fácil (isto altera de versão para versão pelo que o melhor é anotar como acontece na sua).

DRILLER — Ao entrarmos em *Basalt*, do lado esquerdo está um sóido, no qual o centro de perfuração se centra no seu topo. Para subir para cima desse bloco há que procurar um

degrau invisível que se encontra perto dele. Quando o encontrarem, subam para cima do bloco, andem para a frente (apenas, ou então poderão ter problemas em achar o degrau de novo) até acharem que estão o mais perto possível do centro, então ponham aí a torre e desçam calmamente em marcha atrás.

Basil, o rato e outros amigos

Silvio Mendes escreveu desde Pombal para fazer algumas correcções à informação (e mapa) do Delta Team aqui publicada para o jogo de *Jack The Nipper II*. E na mesma carta o Silvio enviou mapas para *Basil*, *Knightmare* e *Enlightenment (Druid II)*. Os mapas estão nestas páginas, a correcção do Silvio, é favor continuar em frente...

«Não envio um mapa do *Jack The Nipper II* pois já apareceu aí um, algum tempo atrás (pertencia a um grupo chamado Delta Team), para começar... as salas E 1 e F 1 a que os nossos amigos não chegavam, não existem. Pois se saltarmos da D 1 para a direita vamos ter directamente à G 1 (e vice-versa). A sala E 2 cujos nossos amigos «pintaram de preto» considerando-a só rocha, é de facto a sala final do jogo. Trata-se do famoso «templo de maldade» que o Jack tem de alcançar, só que a sua entrada encontra-se tapada e só abri-la fazendo um certo n.º de maldades. As salas Q, R, S, T e U das linhas S e G eram perfeitamente invioláveis para os nossos amigos, mas para lá entrar basta apanharem o cesto com a cobra e utilizá-la na ponte. E outro erro que eles cometeram: para utilizar a «lata (hon)» (que eles assim chamam, mas que é mel) não é necessária a dinamite. Resumindo:

- cesto mais cobra → faz desaparecer ponte → recipiente (*grease*) → faz escorregar o Tarzan → rato → assusta o elefante → cebola → faz chorar os cães → frasco c/ mel → atrai as abelhas para a colmeia → rebenta-se uma colmeia → mata-se o índio →

- SALA
- Q 4
- C 2
- W 2
- E 3
- Z 2
- A 2
- M 2

Isto deve chegar para entrar no templo (pois é só necessária uma certa «quantidade» de maldade) e para aqueles que não se lembram do *poke* para vidas infinitas, aqui vai ele — 43251, 0 BOA SORTE!

Action Force II, ora pois

João Manuel A. Brás (cujo nome aqui apareceu como José, recentemente, do que todo o Poço da Cidade pede humildes desculpas — a culpa é das gralhas, toda delas) escreve desde a Rua A — lt. 9-1.º dt.º, Massamá — 2745 Queluz, agradecendo a publicação do seu texto sobre *Target Renegade* (ora, de nada, é para isso que este espaço existe, obrigados nós) e aproveitou para enviar um mapa de *Action Force II* (níveis 1 e 2) bem como dicas essenciais para ir cada vez mais longe.

Em troca, o João só quer saber se há algum truque para passar a quarta corrida em *Nigel Mansell* (ele está entalado ali) e um *poke* para *Rolling Thunder*. Quanto ao *poke* solicitado para AFII, o carregador recentemente publicado nestas páginas serve (pelo menos na versão com que ando aos tirinhos...). Experimenta-o.

ACTION FORCE II — Nível 1 — Na primeira sala, matar o olho espião ao centro (letra E), aumentar a energia na sala 2, ir sem problemas até à 4.ª sala. Na sala 5 matar o homem que tem a dinamite, deixar lá ficar a mira e matar o outro homem que lá aparece (letra P), aumentar a energia na sala 6 e 7 sem problemas. Na sala 8, matar rapidamente o homem em cima da casa dos prisioneiros e já está no 2.º nível.

Nível 2 — Aumentar a energia na sala 1, na sala 2 matar o extintor, sala 3 abastecer a energia, sala 4 matar o homem e o extintor e aumentar energia, sala 5 matar o extintor e o homem (rapidamente) e deixar a mira na porta porque quando formos a passar na porta, aparece outro e temos que o matar, na sala 6 não há problema, sala 7 matar o olho espião e o homem, deixar a mira na porta para matar o outro homem que aparece, na sala 8 matar o extintor e o olho espião e aumentar energia, na sala 9 não há problema, na sala 10 matar o homem e o extintor e deixar a mira na porta para matar o outro homem que aparece, na sala 11 matar o extintor, sala 12 pode-se aumentar a energia à vontade, sala 13 matar o extintor e aumentar energia e na sala 14 matar o homem que está em cima da casa dos prisioneiros e o extintor (rapidamente) e o 2.º nível já está.

Entre os níveis, dão-nos a escolher uma de três armas que têm as seguintes distinções: *machine gun* — dá tiros repetitivos (como no 1.º nível); *bazooka* — a melhor arma, destrói as paredes, parte as janelas (tipo granadas); *Big gun* — arma que electrifica os inimigos, mas não destrói paredes. No fim dos níveis, matar primeiro o homem e só depois o extintor.

Supertrolley com mapa

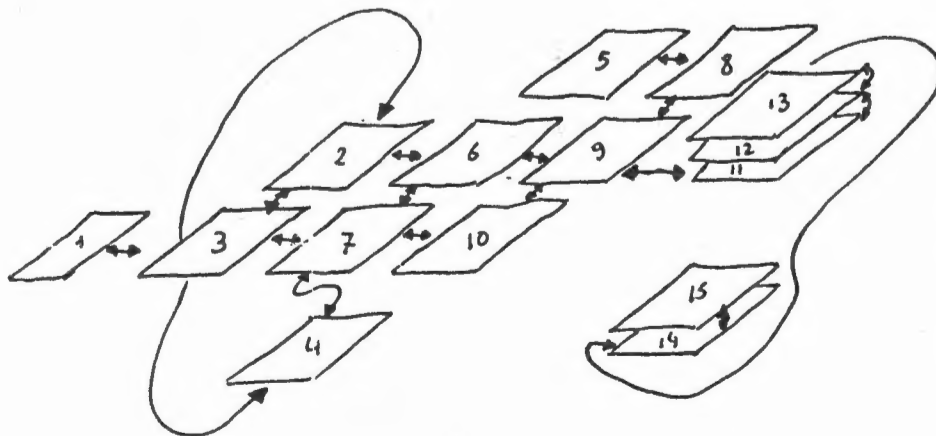
Torres Vedras vai receber um embrulho enviado desde o Poço da Cidade. É o prémio pelo mapa de *Supertrolley*, que os rapazes da Jovisoft já desenharam, tão divertidos andaram a aprender a ser empregados de supermercado. E com o mapa chegaram também dicas. Entretanto, o endereço de contacto com o clube — eles continuam interessados em trocar correspondência com outros leitores, é: Praceta Dr. Moura Guedes, n.º 2-3.º dt.º — 2560 Torres Vedras, ao cuidado de Luís Miguel S. Nascimento.

SUPERTROLLEY — O primeiro passo a fazer neste jogo é pôr o preço nas mercadorias (se a missão for levar produtos para os armários), depois lá vamos nós com o nosso *trolley* carregado como por exemplo com *bread* (pão). No mapa podem ver onde se localiza o armário com *bread*, dirigem-se para lá depois largam o *trolley*, encostam-se a um dos lados e apanham o *bread*, depois metam-no no armário e é só repetir a operação até encher o armário. É aconselhável não derrubar as latas.

(Continua na pág. seguinte)

ENLIGHTENMENT

- 1- NÍVEL DO FOGO
- 2- NÍVEL DA ROCHA
- 3- DESERTO
- 4- CAVERNA
- 5- NEVE
- 6- TERRA DA MADEIRA
- 7- RUÍNAS
- 8- FUNGOS
- 9- ÁGUA
- 10- PANTANO
- 11- MASMORRA
- 12- CASTELO
- 13- TOPO
- 14- APÓS DIMENSÃO
- 15- PELAQUELO



1988 SILVIO MENDES

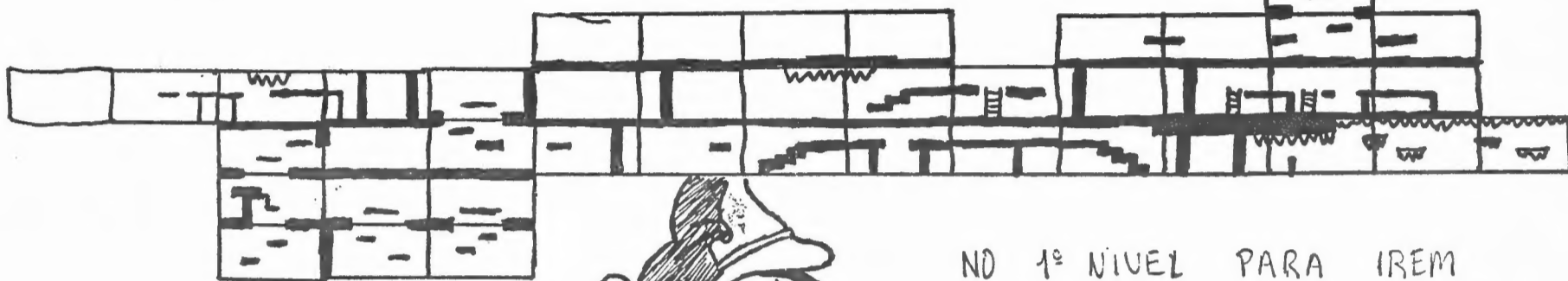
VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

NIVEL 2



PARA QUEM NAO SAIBA A FINALIDADE DO JOGO - TRATA-SE DE APANHAR 5 PISTAS (OBJECTOS) PARA PODERMOS SALVAR O DR DAWSON DAS GARRAS DO RATIGAN.



NO 1º NIVEL PARA IREM PARA AS SALAS SECRETAS PODEM PASSAR PELAS CAIXAS DE DE CORREIO QUE ESTAO NAS PORTAS OU PELAS GRADES.

1988 SILVIO MENDES

(Continuação da pág. anterior)

Para outras missões, por exemplo, apanhar um bebé perdido no supermercado, o que se pode fazer é vasculhar todos os sítios até o encontrar. E ainda para encontrar o cão basta seguir as pistas por ele deixadas (as suas necessidades), e quando o encontrarem carreguem na tecla que escolheram para apanhar objectos, quando ele estiver encostado ao nosso boneco (isto também serve para o bebé). Bem mas depois de apanharem o cão a vossa missão é de certeza limpar as pistas deixadas pelo cão com uma esfregona. Por vezes aparecem umas missões que são: ir trocar dinheiro numa das caixas ou recolher os trolleys deixados pelos clientes nessa mesma área e levá-los para a sua área (trolley area), que são bem fáceis. Por agora chega de Super Trolley e vamos a uns truques (alguns copiados da «Crash»):
HYSTERIA — ao redefinir as teclas escrevam *cheats* e depois redefinem à vossa maneira e terão vidas infinitas.
IMPACT — os códigos de passagem aos outros níveis são *eggs-chip-lead-tick-case-face-user*.

Manic Miner ataca de novo

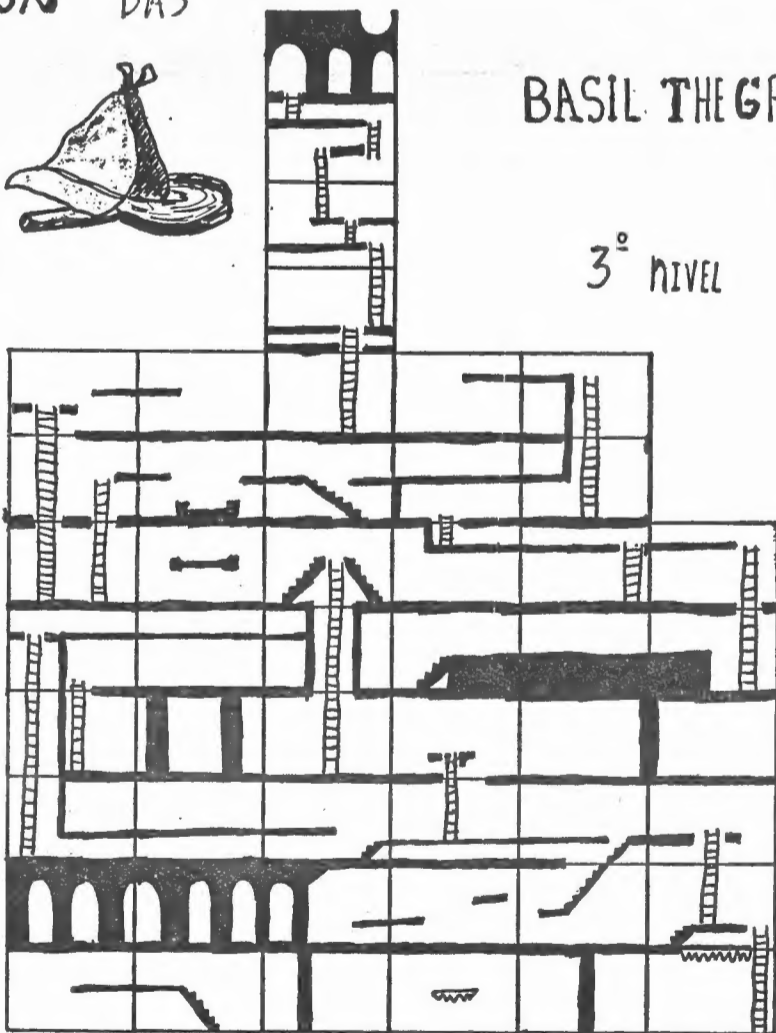
Hugo e Carina escreveram da Amadora desejosos de explicar a outros leitores como é que se passa de caverna em caverna no velhíssimo *Manic Miner*. Ora leiam:

«Após terem carregado a série de teclas «6, 0, 3, 1, 7, 6 e 9», há problemas a saber como se vai às seguintes cavernas, vamos passar a dizer como se passa para estas:

Nível	Local	Carregar teclas simult.
1.º	Central cavern	6
2.º	The cold room	1 e 6
3.º	The Menagerie	2 e 6
4.º	Abandoner leanium workings	1, 2 e 6
5.º	Eugene's lair	3 e 6
6.º	Processing Plant	1, 3 e 6
7.º	The Vat	2, 3 e 6
8.º	Winen willy meets the trans boot	6, 1, 2 e 3
9.º	Wacky amolbatrons	4 e 6
10.º	The endorian forest	as 1, 4, 6 e 8
11.º	Attack of the mutant Telephones	2, 4 e 6
12.º	Return of the Alien Best	1, 2, 4 e 6
13.º	One Refinedy	3, 4 e 6
14.º	Skylab Landing	1, 3, 4 e 6
15.º	The Bank	2, 3, 4 e 6
16.º	The Sixteenth cavern	1, 2, 3, 4 e 6
17.º	The Warehouse	5 e 6
18.º	Amaebathon's revenge	1, 5 e 6
19.º	Solar Power generator	5, 6 e 9
20.º	The Final Barrier	1, 2, 5 e 6

Mailstrom e pokes

Nuno e Duarte Abrantes que se autodenominam The Soldiers of Next Century enviaram material sobre um jogo que poucos de-



BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

3º NIVEL

ESTE POKE SERVE PARA ENERGIA INFINITA

5 CLEAR 27000
 10 PRINT AT 10,0;" START
 BASIL THE DETECTIVE TAPE"
 15 POKE 23607,200
 20 LOAD "" CODE
 30 POKE 55832,251
 40 POKE 55833,201
 50 LET I=USR 55808
 60 POKE 41302,58
 70 LET I=USR 32768

1988 SILVIO MENDES

vem lembrar: *Mailstrom*. Eis que aqui fica alguma informação que pode interessar a algum leitor com o jogo arrumado na prateleira. Estes leitores, que também enviaram alguns pokes, querem trocar informação com outros «viciados», pelo que os interessados lhes devem escrever para a Rua Jornal do Fundão, 32-2.º dt.º — 6230 Fundão, ou utilizar o telefone 53440 (antecedido do indicativo da zona).

AUF WIDERSEEN MONTY — Não devemos utilizar os aviões de cor branca. Esses tiram-nos um bilhete e não voamos.
MAILSTROM — O objectivo do jogo é entregar cartas. Para isso é preciso andar pela cidade de camioneta (para entrar dentro dela carregue em *fire*) até chegarmos a um local onde está escrito *IN* e *OUT*. Saia da camioneta e vá até ao *OUT* carregue em *fire* e aparecerão os números no fundo do *screen* com cor roxa. Passe pelas casas com o número com cor roxa e choque com a porta e a carta será entre-

gue. Mas cuidado com os bandidos, esses causam-nos ferimentos.

NOTA: Logo ao início apanhe a bomba que lhe será útil para matar os bandidos. Para os matar largue a bomba e afaste-se que pouco tempo depois rebentará e se ficar perto dela morre.

GAME OVER — Código de acesso à 2.ª parte — 18024
TERRA CRESTA — POKE 37797, 0
NIGHT GUNNER — Código de entrada — 520
URIDIUM — POKE 31308, 0
AVENGER — POKE 51956, 201
BATMAN — POKE 31527, 58
SABRE WOLF — POKE 45575, 255
BOMB JACK II — POKE 16384, 91
COBRA — POKE 34928, 0
 1942 — POKE 50702, 201
OLLI & LISSA — POKE 34345, 0
PROFANATION — POKE 49290, 255

BRUCE LEE — POKE 51795, 0
 MOON ALERT — POKE 42654, 195
 CHUCKIE EGG II — POKE 35453, 0
 1994 — POKE 36121, 255
 ROBIN HOOD — POKE 58012, 3
 XEVIOUS — POKE 53592, N (N = número de vidas que deseja)
 SCOOBY DOO — POKE 29614, 0
 MONTY MOLE — POKE 3800
 PAPER BOY — POKE 48023, 201
 KRAKOUT — POKE 46565, 0
 SIR FRED — POKE 46647, 201
 PHANTOMAS — POKE 44814, 0
 BATTY — POKE 48430, 13
 JACK THE NIPPER II — POKE 43251, 0

Street Hassle, Northstar e ainda...

Pedro Abrantes e Tô Mané querem trocar correspondência com outros leitores. Escrevam-lhes para a Avenida Marginal, 54-2.º esq., Algueirão — 2725 Mem Martins.
 Entretanto, destes leitores da Linha de Sintra eis alguns carregadores que, se funcionarem, vão resolver muita coisa. Igual possibilidade para os pokes enquanto que as dicas são mesmo certas. Mas espereitem...

ROLLING THUNDER — No menu inicial teclem «Jimbo» para energia infinita.
 FLYING SHARK — Quando estiver a dar a música no menu inicial teclem 3 para escolher as teclas.
 STREET HASSLE

```

10 CLEAR 65535
20 LET T = 0: LET w = 0
25 FOR F = 64000 TO 64015
30 READ A: POKE F, A
40 LET T = T + w * A: LET w = w + 1
50 NEXT F
60 IF T < > 18004 THEN PRINT "Erros nas datas": STOP
70 DATA 62, 201, 50, 52, 242, 205
80 DATA 3, 242, 62, 36, 50, 253
90 DATA 143, 195, 152, 184
100 LOAD "" CODE
110 RANDOMIZE USR 64000
  
```

NORTHSTAR

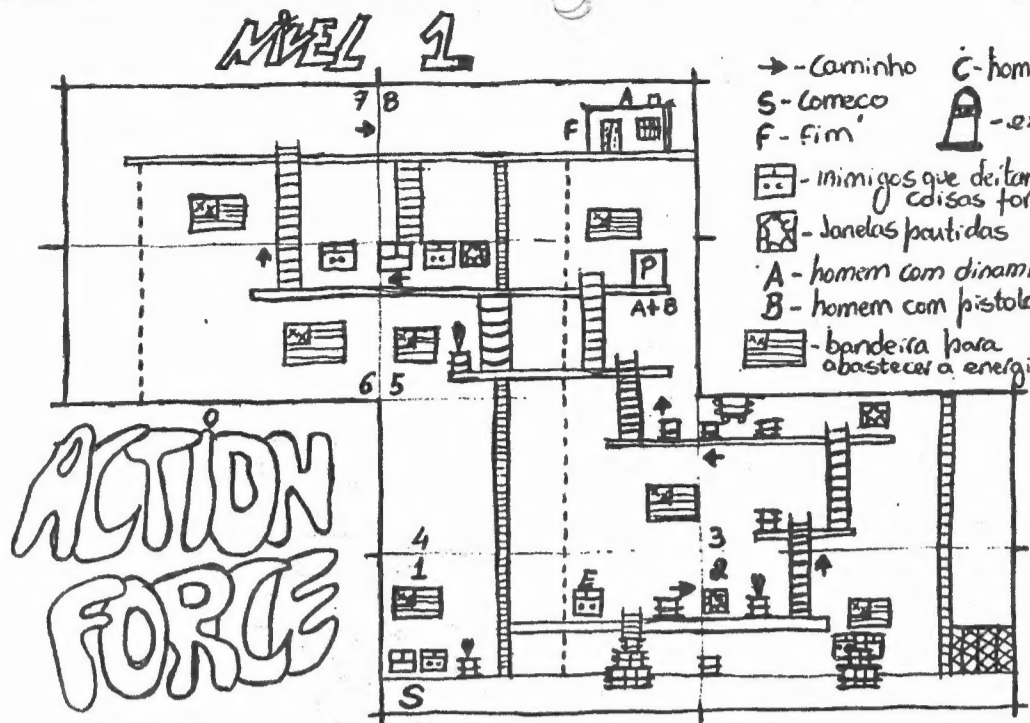
```

10 PAPER 0: BORDER 0: INK 0: CLS
20 LOAD "" CODE
30 FOR F = 65448 TO 65455
40 READ A: POKE F, A: NEXT F
50 RANDOMIZE USR 65428
60 DATA 62, 36, 50, 243, 188
70 DATA 195, 191, 183
  
```

RENEGADE — POKE 40366, 0 (tempo inf.)
 RENEGADE — POKE 41048, 195 (vidas inf.)
 CHUCKIE EGG II — POKE 65535, 184 (vidas inf.)
 INDIANA JONES — POKE 33935, 184 (vidas inf.)
 HYSTERIA — POKE 44623, 167 (escudo e energia inf.)
 SURF CHAMP — 1: esq.; CAPS SHIFT: dir.; 2: apagar onda;
 L: elevar prancha; A: meter prancha na água.
 GREEN BERET

```

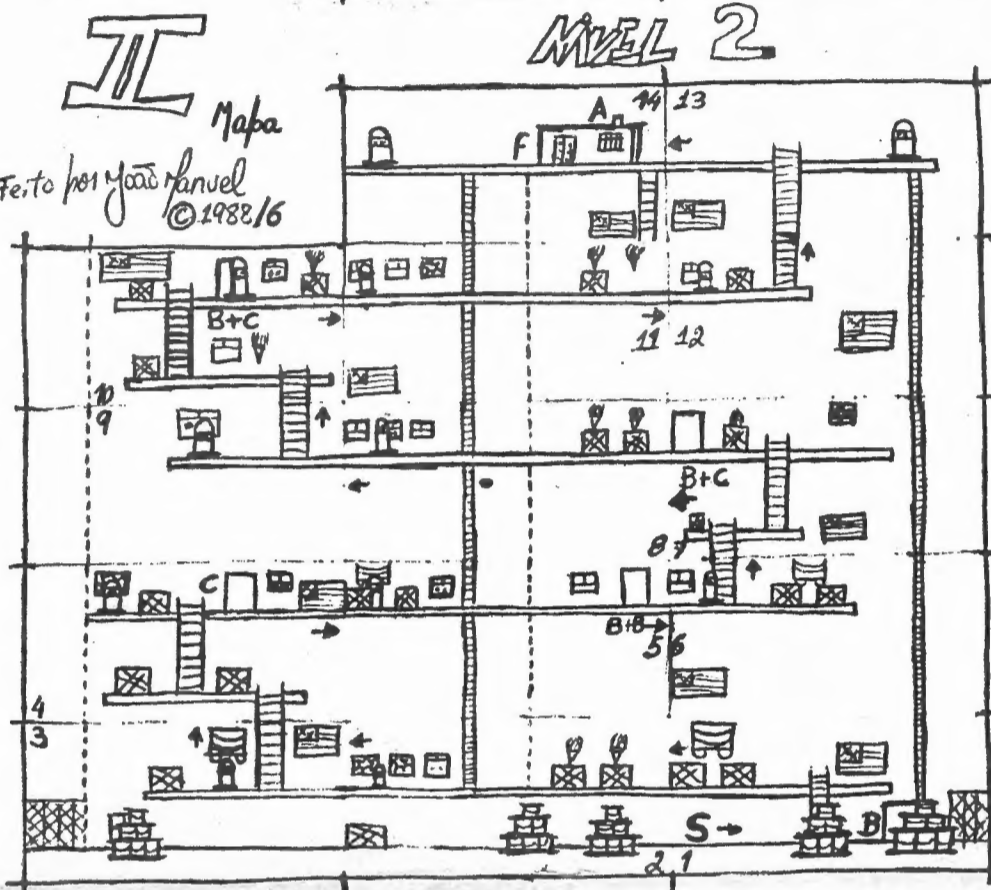
10 MERGE "": POKE 23780, 201: POKE 23838, 0:
   POKE 23839, 0: POKE 23840, 0:
   RANDOMIZE USR 23760
20 FOR F = 16416 TO 16423
30 READ A: POKE F, A: NEXT F
40 POKE 23780, 243: RANDOMIZE USR 23780
50 DATA 62, 0, 50, 92, 164, 195, 224, 87
  
```



ACTION FORCE II

II

Mapa
 Feito por João Manuel
 ©1988/16



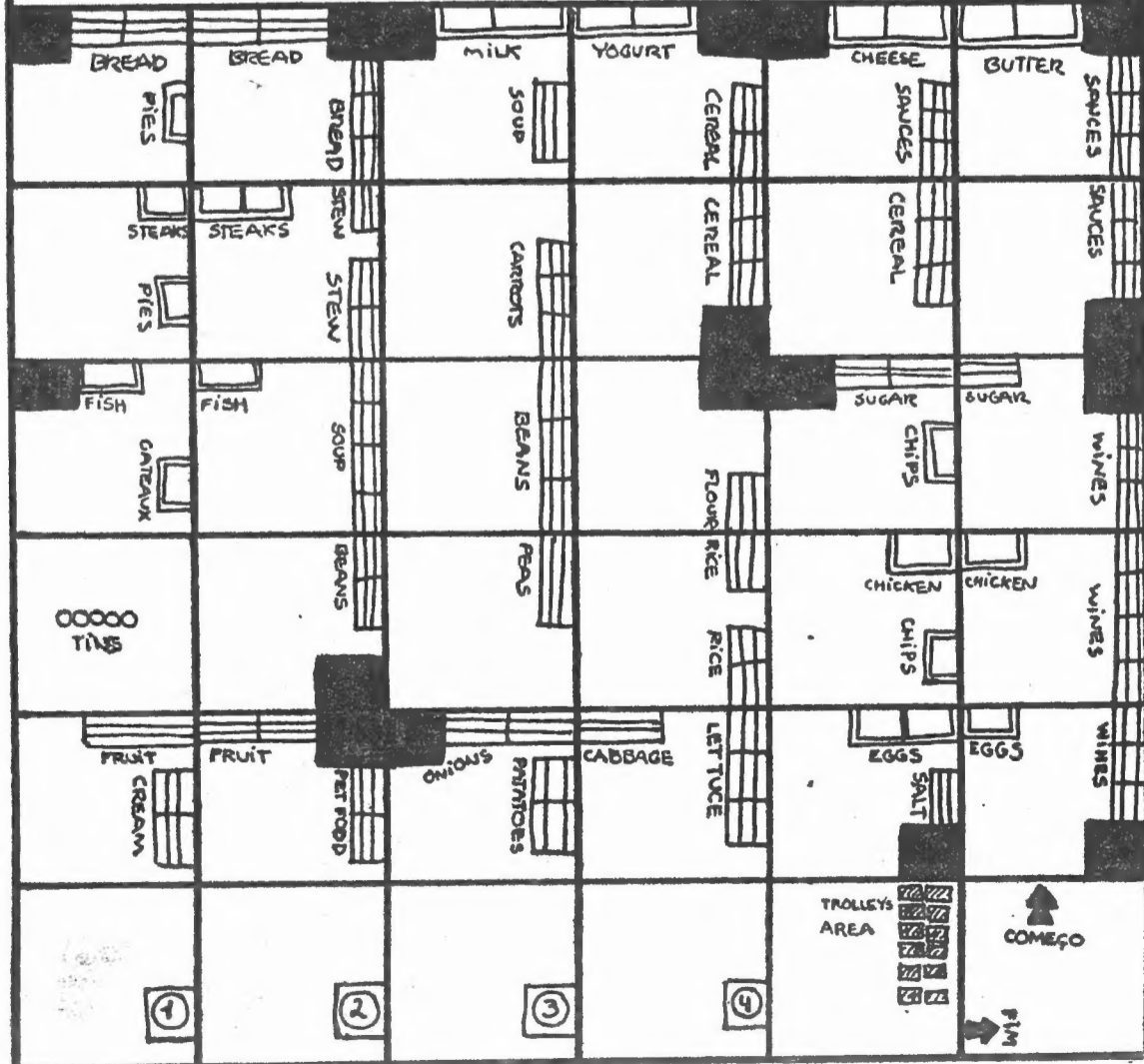
os números correspondem às salas

Super Trolley
 BY: JOVI SOFT CLUB

MIGUEL NASCIMENTO / ANDRÉ GRILLO / JOÃO LOPES

LEGENDA:

○ → TILL
 □ → ARÇAS FRIGIDÍFICAS
 ▨ → DARMÍNIOS
 ▩ → TROLLEY



COMMANDO

```

10 CLEAR 40000
20 LOAD "" CODE
30 POKE 65267, 205
40 POKE 65379, 68
50 POKE 65380, 15
60 POKE 65382, 108
70 POKE 65383, 165
80 FOR N = 65482 TO 65497: READ A: POKE N, A:
   NEXT N
90 RANDOMIZE USR 65263
100 DATA 175, 050, 122, 104, 050
110 DATA 004, 108, 050, 005, 108
120 DATA 050, 006, 108, 195, 030
130 DATA 100
  
```

Encravado no elevador...

É assim mesmo que Marco Bruno Pinheiro Marques está em Pyjamarama. Que fazer quando o raio do elevador não quer funcionar? Respostas para a Rua de Olivença, 18-1.º dt. — 2775 Mem Martins, ou para «A Capital»...

Do Marco, algumas dicas para os atrasados em James Bond 007 e para Super Soccer. As dicas de fecho por esta semana. Escrevam. Com coisas novas...

SUPER SOCCER — Quando estiver um pouco depois do meio campo chute com toda a força, baterá na cabeça do guarda-redes, entrará e será GOL.

JAMES BOND 007 — No 1.º nível ir sempre em frente (saltar as pedras). Quando se chegar ao fim põe-se a mira (carregando para a esquerda) e mete-se a mira no canto inferior direito e carrega-se fire (só uma vez) e tenta-se acertar no atirador (que aparece entre as rochas). Quando se acertar nele vai-se para a direita e assim se passa ao 2.º nível.

No 2.º nível só se tem de ir a saltar para a direita até se passar ao 3.º nível.

O 3.º nível é mais difícil pois tem de saltar ou baixar-se conforme os tubos que aparecem (deve-se evitar os ferros que os operários deixam cair) até passar ao 4.º nível.

No 4.º nível tem que se saltar sobre os buracos do chão e com a mira acertar nos homens. Usar sempre esta táctica até se passar ao 5.º nível (os homens e os helicópteros deitam bombas).

No 5.º nível têm que rebentar os balões mas meus amigos daqui eu não passo pois desejo-vos:

BOA SORTE!

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
 1124 LISBOA CODEX.

Linha a linha...

ENTRADA em força esta semana com um interessante programa enviado pelo Luis José, da Malveira, que formou um clube chamado *Spectrumania* «mas que agora se chama *Soft Masters*». E o Luis José quer trocar jogos e informação com outros leitores. Mas escrevam-lhe para o Edifício da CP, 2665 Malveira. O nome completo é Luis José Nunes Andrade.

O programa que o Luis envia (que me parece já ter visto publicado em algum lado) é um exemplo interessante de como o computador pode ser aplicado no ensino. Básico na essência, permite que um programador com paciência parta para um jogo/instrumento de trabalho bem interessante.

O jogador pensa num animal e o computador faz-lhe perguntas até adivinhar qual o animal pensado. Quando não o consegue...bem é melhor vocês verem por vós. Força nesses dedos. E cuidado com os INPUT...

```

5 REM pensa num animal
10 LET nq=100: REM número de
  questões e animais
15 DIM q$(nq,50): DIM a(nq,2):
  DIM r$(1)
20 LET qf=8
30 FOR n=1 TO qf/2-1
40 READ q$(n): READ a(n,1):
  READ a(n,2)
50 NEXT n
60 FOR n=n TO qf-1
70 READ q$(n): NEXT n
100 REM começando a jogar
110 PRINT "Pensa num animal",
  "Carrega em qualquer tecla
  para continuar"
120 PAUSE 0
130 LET c=1: REM começa com
  a 1.ª pergunta
140 IF a(c,1)=0 THEN GO TO 300
150 LET p=q$(c): GO SUB 910
160 PRINT "?": GO SUB 1000
170 LET i=1: IF r$="y" THEN GO TO 210
180 IF r$="Y" THEN GO TO 210
190 LET i=2: IF r$="n" THEN GO TO 210
200 IF r$<>"N" THEN GO TO 150
210 LET c=a(c,1): GO TO 140
300 REM animal
310 PRINT "Estás a pensar em"
320 LET p=q$(c): GO SUB 900:
  PRINT "?"
330 GO SUB 1000
340 IF r$="y" THEN GO TO 400
350 IF r$="Y" THEN GO TO 400
360 IF r$="n" THEN GO TO 500
370 IF r$="N" THEN GO TO 500
380 PRINT "Responde-me bem quando eu",
  "estou a falar contigo": GO TO 300
400 REM adivinha
410 PRINT "Eu tentei bastante": GO TO 800
500 REM novo animal
510 IF qf>nq-1 THEN PRINT "tenho a
  certeza que o teu animal é muito",
  "interessante, mas eu não tenho",
  "conhecimento dele por
  agora": GO TO 800
520 LET q$(qf)=q$(c): REM antigo animal
530 PRINT "O que é então?": INPUT
  q$(qf+1)
540 PRINT "Diz-me uma questão que os",
  "distingue"
550 LET p=q$(qf): GO SUB 900:
  PRINT "e"
560 LET p=q$(qf+1): GO SUB 900:
  PRINT "e"
570 INPUT q$: LET b=LEN s$
580 IF s$(b)="?" THEN LET b=b-1
590 LET q$(c)=s$(TO b): REM insere
  questão
600 PRINT "Qual é a resposta para"
610 LET p=q$(qf+1): GO SUB 900:
  PRINT "?"
620 GO SUB 1000
630 LET i=1: LET i=2: REM respostas
640 IF r$="y" THEN GO TO 700
650 IF r$="Y" THEN GO TO 700
660 LET i=2: LET i0=1
670 IF r$="n" THEN GO TO 700
680 IF r$="N" THEN GO TO 700
690 PRINT "Isso não é bom": GO TO 600
700 REM respostas
710 LET a(c,1)=qf+1: LET a(c,i0)=qf
720 LET qf=qf+2: REM seguinte animal
730 PRINT "Isso ajuda-me"
800 REM outra vez?
810 PRINT "Queres outra vez?":
  GO SUB 1000
820 IF r$="y" THEN GO TO 100
830 IF r$="Y" THEN GO TO 100
840 STOP
900 REM Escreve sem saltar espaços
905 PRINT " "
910 FOR n=50 TO 1 STEP-1
920 IF p$(n)<>" " THEN GO TO 940
930 NEXT n
940 PRINT p$(TO n): RETURN
1000 REM outra vez
1010 INPUT r$: IF r$=" " THEN RETURN
1020 LET r$=r$(1): RETURN
2000 REM animais
2010 DATA "Ele vive no mar",4,2
2020 DATA "ele tem escamas",3,5
2030 DATA "Ele come formigas",6,7
2040 DATA "uma baleia", "um manjar
  branco", "um pagolin", "uma formiga"
  
```

Herlânder de Aljustrel

Este leitor enviou duas rotinas que, mesmo não fazendo nada de especial, são um bom exercício para os dedos. E quem sabe se não servirão (pelo menos a segunda) para que outro leitor faça mais umas coisas no micro?

```

PROG: 1
1 PRINT FLASH 1: AT 2,1: "HERLÂNDER
  SIMÃO MENDES"
  
```

```

100 FOR A=+1.5*PI TO 1.5*PI STEP PI/2
110 PLOT 127,58
115 DRAW 0,58,A
120 NEXT A
  
```

```

PROG: 2
50 REM HERLÂNDER SIMÃO MENDES
100 FOR A=1 TO 15: PRINT AT
  15*RND,30*RND: "0": NEXT A
110 PLOT 80,10: DRAW 0,-10: DRAW
  85,0: DRAW 0,10
200 INPUT "TAMANHO DA BOLHA
  (1-9)?:" T
210 IF T <1 OR T >9 THEN GO TO 200
220 PLOT 80,10: DRAW OVER
  1,85,0-(4.35+T/10)
300 PRINT AT 19,10:"OUTRA VEZ?"
310 IF INKEY $="S" THEN RUN
320 IF INKEY $>"N" THEN GO TO 310
  
```

Atenção Paulo Jorge, da Caparica

O Paulo Oliveira, da Amadora (e foi este mesmo leitor que se queixou da falta de papel para as impressoras Timex 2040), volta a referir a falta do dito (e parece que não há novidades nesta área. Será que os outros leitores querem comentar?) e diz que é por causa dessa mesma falta que não envia a listagem de um programa que lhe tem servido para guardar «screens».

E é por causa desta história de guardar «screens» em memória que este espaço se destina muito especialmente ao Paulo Jorge, da Costa de Caparica, que em boa hora perguntou se alguém lhe resolvia um problema do género. O Paulo Oliveira já enviou algumas dicas sobre este assunto, mas agora voltou à carga com mais informação, enquanto espera que a Timex ponha no mercado papel para as impressoras 2040. Diz o Paulo que «utilizando os meus fracos conhecimentos em código-máquina fiz um programa que pode guardar até 5 «screens» completos ou 6 sem os atributos, ou seja, a preto e branco. Podem ser chamados sempre que se queira, ficando apenas com cerca de 2,5 Kbytes de RAM para os poder accionar, o que não é de forma alguma pouco.

«Devido à falta de papel para a «printer» 2040 da Timex que se faz sentir no mercado português não me é possível de momento enviar uma listagem desse programa, mas logo que possa enviarei uma para publicação».

E continua este leitor: «Não tenho conhecimento de nenhuma rotina em código-máquina para guardar mais de um «screen», pelo menos dessas pequenas rotinas «caseiras», mas tenho um programa que me tem sido bastante útil em programas que faço e que se chama «Screen Machine».

«É um programa com múltiplas funções, uma das quais de desenho, que não aconselho a quem já trabalhou com o «The Artist» ou melhor ainda com o «Art Studio», e com um que se chama «Screen Compressor», que serve para comprimir blocos de «screens» mas que ainda não sei como funciona.

«Existe outra função que se chama «Organizer». Trata-se como o nome indica de um organizador de «screens» e funciona da seguinte forma:

«Primeiro desenha-se (ou copia-se) um ou mais (até 5) «screens» e gravam-se separadamente numa cassete. Depois mete-se o «Organizer» na memória e ele pergunta-nos quantos «screens» queremos organizar. Escolhemos a opção (de 1 a 5) e pede-nos o nome do primeiro, segundo, etc.

«Depois de todos carregados em memória podemos visualizá-los um por um, se quisermos. Aparecem depois umas informações e que convém tomar nota para fazer funcionar os «screens» que carregamos. Em seguida ele pede um nome para gravar e aparece o nome que lhe demos: «NOME» CODE (endereço, bytes).

«Depois é só fazer um pequeno programa em BASIC, fazer LOAD "CODE" do que gravámos.

«O programa em BASIC contém praticamente o que nos diz o «Organizer» que pode ser:

```

10 POKE a,b: RANDOMIZE USR x
20 PAUSE 0
30 POKE a+1,c: RANDOMIZE USR x
40 PAUSE 0
50 POKE a+2,d: RANDOMIZE USR x
60 PAUSE 0: GO TO 10
  
```

«Isto apenas para 3 «screens». Os valores para a,b,c,d e x serão dados pelo «Organizer».

«Podes também usá-los em programas teus o que te facilita muito a construção de cenas.»

«Quem desejar saber mais alguma informação sobre este assunto pode ligar para o Paulo Oliveira através do telefone 4922108. E se alguém souber de papel para a Timex 2040, o Paulo agradece que lhe digam onde é que deve dirigir-se. Sem ser a Espanha, que isso já ele sabe...»

Área de sólidos

Do leitor José Brito Gonçalves uma rotina para saber as áreas de diversos sólidos. Simples e eficaz. Ao quadrado.

```

1 REM ÁREA DE SÓLIDOS
2 REM POR
3 JOSÉ DE BRITO GONÇALVES
5 PAPER 3: BORDER 3: CLS:PRINT:
  INK 6: PAPER 2: "Qual o sólido
  do qual deseja saber a área?... "
10 PRINT
20 PRINT INK 7: PAPER 1: "Triângulo (t);
  Quadrado (q); Rectângulo (r);
  Trapézio (a); Circunferência (c);
  Paralelogramo" mo (p)...? "
25 PRINT
30 INPUT a$
40 IF a$="R" OR a$="r"
  THEN GO TO 110
50 IF a$="Q" OR a$="q"
  THEN GO TO 150
60 IF a$="R" OR a$="r"
  THEN GO TO 190
70 IF a$="A" OR a$="a"
  THEN GO TO 230
80 IF a$="C" OR a$="c"
  THEN GO TO 270
90 IF a$="P" OR a$="p"
  THEN GO TO 310
  
```

```

100 PAUSE 0: GO TO 5
110 INPUT "BASE, ALTURA ";b,a
120 LET c=(b*a)/2
130 PRINT "Area do triângulo= ";c
140 PAUSE 0: GO TO 5
150 INPUT "LADO ";l
160 LET c=1*x1
170 PRINT "Area do quadrado= ";c
180 PAUSE 0: GO TO 5
190 INPUT "LADO: MAIOR, MENOR ";a,b
200 LET c=a*x
210 PRINT "Area do rectângulo= ";c
220 PAUSE 0: GO TO 5
230 INPUT "BASES: MAIOR, MENOR,
  ALTURA ";b,y,a
240 LET c=(b+y)/2: LET c=c*x
250 PRINT "Area do trapézio= ";c
260 PAUSE 0: GO TO 5
270 INPUT "RAIO ";r
280 LET c=2*PI*(r*r)
290 PRINT "Area da circunferência= ";c
300 PAUSE 0: GO TO 5
310 INPUT "BASE, ALTURA ";a,b
320 LET c=a*x
330 PRINT "Area do paralelogramo= ";c
340 PAUSE 0: GO TO 5
  
```

Um sintetizador de voz

Francisco Casaleiro, da Rua Fialho de Almeida, 148-1.º, Co-bre, 2750 Cascais, anda perdido sem o poke que faz as linhas zero ficarem 1 e estas recuarem até ao primeiro. Para lhe resolver o problema, aqui fica o dito: POKE 23756,0. Se teclado, muda a primeira linha do programa para zero, desactivando o EDIT. Se teclado, mas alterando o valor após a vírgula, o EDIT volta a funcionar. Fácil...

Deste leitor, e para fechar o «Linha a Linha», fica aqui um interessante programa. Diz o Francisco que se trata de um «sintetizador de som, ou seja, quem fizer o programa gravar algumas palavras e depois liga o gravador ao computador com o cabo do «ear». Feito isso o utilizador vai seguindo as instruções que lhe são dadas. Assim ele consegue ouvir a sua voz no Spectrum de várias maneiras: normalmente, inversamente, rapidamente e mais lentamente. Além deste programa eu tenho outro mais simples, que somente dá para a reprodução normal. Talvez qualquer dia eu o mande para aí. Este programa de hoje tem uma particularidade que é a de só suportar 4,0129109 segundos de informação sonora.

SINTETIZADOR DE SOM

```

1 REM Por Francisco Casaleiro
5 REM R
10 BORDER 1:PAPER 1: INK 7: CLEAR
  3E4:LET x=32768
15 REM CICLO PRINCIPAL
20 LET A$="F3DD21D05C2100811100
  7F0608DD7E00DD23FE502844
  FE422875FE492855FE2BCAAD80FE
  2DCAB80FE0D2002FBC9FE
  522803FBC09"
25 REM ARMAZENAMENTO
30 LET A$=A$+"E51101004BDBFE1717
  CB11ED5730F671030319060
  110FE30EBE1CB0ECB0
  ECB0E1930F718AB"
35 REM REPRODUÇÃO NORMAL
40 LET A$=A$+"4E79E610D3FECEB010
  520F6231B7AB3060110
  FE060820E91892"
45 REM REPRODUÇÃO INVERSA
50 LET A$=A$+"21FFFF4ECB0979E610
  D3FE0F62B1B060110
  FE7AB3060820E918E2"
55 REM BREAK
60 LET A$=A$+"EC9327180D5060
  5C5E5ED5FE63F57CD5A80E1C110
  F23E18327180D118AD"
65 REM LENTO
70 LET A$=A$+"3R49803C324980
  326A8032848018B5"
75 REM RÁPIDO
80 LET A$=A$+"3A49803D18EF"
100 REM CARREGADOR HEXA
150 POKE x,16: (CODE A$-48-(7 and
  CODE A$>57))+CODE A$(2)-48-(7
  and CODE A$(2)>57): LET x=x+1:
  LET A$=A$(3 TO 5):IF A$<>" " THEN
  GO TO 150
155 REM EXEMPLOS
160 PRINT AT 10,0: PAPER 0:
  "INTRODUZA UMA CASSETTE
  COM ALGUMAS PALAVRAS
  NO GRAVADOR E PRIMA
  UMA TECLA PARA AS MESMAS
  SEREM ARMAZENADAS"
170 PRINT AT 15,0:PAPER 2: "não se
  esqueça que este programa
  apenas suporta 4,0129109 s
  de informação sonora"
180 LET A$="":LET FP=32768:IF
  INKEY$="" THEN GO TO 180
190 RANDOMIZE USR FP: CLS: PRINT
  AT 10, 8: FLASH 1: "EXEMPLO
  DO MODO": PAUSE 200
200 POKE 23760, CODE "P":PRINT
  AT 11,7:INVERSE 1: FLASH
  1:"REPRODUÇÃO NORMAL":
  RANDOMIZE USR FP
210 POKE 23760, CODE "I":PRINT
  AT 11,0:A$:AT 11,7: INVERSE 1:
  FLASH 1:"REPRODUÇÃO INVERSA":
  RANDOMIZE USR FP:PAUSE 200
230 CLS: PRINT AT 21, 0: "DESEJA
  REPETIR EXEMPLOS? (S/N)"
240 FOR N=0 TO 31:PRINT AT
  21,N:OVER 1:INK RND*5+2," ": LET
  K$=INKEY$:NEXT N:IF K$=" "
  THEN GO TO 240
250 IF K$="S" OR K$="s" THEN
  POKE 23760,13: GO TO 190
260 CLS:PRINT AT 10,15 "FIM"
270 NEW
  
```